

# 小児病棟のプレイルームにおける子どもたちの遊びに関する研究

Research on Children's Play in Pediatric Ward Playroom

碓 氷 ゆかり \*

## Abstract

The purpose of this study is to clarify a tendency and examine the meaning of children's play in a pediatric ward playroom. The observations of children's play helped the author understand that they play according to the developmental level of each child, but it was also found out that it is difficult for the children to expand their play because of age difference, various symptoms of illness, limited mobility, and volatile relationships with others in the ward. Although children's play under limiting circumstances tends to show less stimulus, be poorly motivated, and static, children take the most pleasure in playing and their desire to play strengthens them to fight against illness. Children's play in a pediatric ward playroom not only enhances the development of the child, but also relieves children's anxiety and frustration since they have a chance to regain a part of their daily lives.

キーワード：遊び、小児病棟、プレイルーム

## 1. はじめに

子どもたちは日々、周囲の人やもの、家庭、社会、自然、文化などの環境から様々なことを吸収し、成長・発達している。保育所や幼稚園では、保育は「環境を通して行う」ものとされ、子どもにとって必要な人的・物的環境、雰囲気等が、子どもの発達や興味・関心、生活の流れに応じて構成され、保育が行われている。そのなかで、子どもは遊びを中心とした生活を通して成長・発達に必要な経験を得ている。しかし病院に入院している子どもたちは、日常生活の活動だけでなく様々な制約がある環境で過ごしており、必然的に遊びの内容も制限が加わる。そのため、退行現象や社会生活への適応の遅れが見られるなど発達に障害が起りやすくなるため、入院生活を過ごす病棟がどのような環境であるか、またどのような遊びを提供するかは重要である。

入院中の子どもたちは、家族と離れているさびしさや、病気による痛みや苦しみ、また検査や治療による怖い経験など、多くの我慢を強いられ、不安や恐怖感を抱きながら生活している。特に入院が長期に及ぶと、病気による苦痛はもちろんのこと、長く家庭から離れていること、単調な入院生活による環

境からの刺激の不足、病気を通して周囲の人たちから関わられることなどから、子ども本来の成長・発達が阻害されるなど、入院が長く続くことそのものの影響が大きくなると考えられる。入院が長期になればなるほど、子どもへの影響は深刻になると考えられ、入院児の QOL (Quality of Life) を向上させるための支援が必要になってくる。

WHO (世界保健機関) は、QOL を「個人が生活する文化や価値観の中で、目標や期待、基準および関心にかかわる自分自身の人生の状況についての認識」と定義している。子どもの場合には、小児白血病研究会<sup>1)</sup>の見解を参考にすると、入院という状況にあっても、心身の発達をどれだけ促していけるか、病院での生活をどれだけ前向きにとらえて過ごせるか、退院してからも社会環境に順応できるようどれだけ積極的な目標や期待をもって過ごしていけるのかなどを総合的に考えていくことが QOL を考えることになると思われる。

そのようななかで、医療の場に遊びをはじめとした関わりを通して子どもたちの発達支援や生活支援を行う病棟保育士 (以下、保育士と表記) が増えつつある。中村 (1997) は、保育士の役割として、①遊びを通しての心身の成長・発達の促進、②基本的

\* Yukari USUI 聖和短期大学准教授 (保育指導法・教育実習) 修士 (教育学)

1) 小児白血病研究会 (Japan Association of Childhood Leukemia Study: JACLS): 小児白血病と悪性リンパ腫の治療成績の向上および患児の生活の質の向上を目的に、北海道・東北・東海・関西・京都・中四国九州の各地区の小児血液専門医が集まって組織された会。

な生活習慣の援助、③家族へのサポートの3つを挙げている。つまり、保育士として発達途上にある子どもにどのような発達支援が可能であるのか、病棟という限られた環境および制限のある安静度のなかでどのような遊びを提供することができるのか、入院という状況にあっても、どのようにすれば家庭と同じように生活上必要な習慣を身につけさせることができるのか、そして親やきょうだいを含めた家族に対してどのような支援が可能であるのかを考えることが必要とされている。

入院児のQOLの向上が叫ばれるなか、平成14年4月に診療報酬が改定され、病棟に常勤の保育士とプレイルームを設置した場合の加算が認められた。具体的には、①当該病院に小児入院患者を専ら対象とする保育士が一名以上常勤していること、②内法による測定で30m<sup>2</sup>のプレイルームがあること、プレイルームについては、当該病院内にあることが望ましいこと、③プレイルーム内には、入院中の小児の成長・発達に合わせた遊具・玩具・書籍などがあることとなっている。保育士はこれらのプレイルームの環境整備を行い、子どもたちが安全かつ安心して過ごせるよう十分配慮をし、様々な制限がある中でも楽しめるような遊びを提供することが必要である。

病棟での子どもたちの行動範囲は主にベッド上やプレイルームに制限されている。特にプレイルームは病棟内で唯一医療行為をされず、子ども本来の遊びたいという欲求を満たしてくれる場所であり、子どもたちにとって特別な意味をもつと思われる。いずれ社会に帰っていくことを目標にし、できるだけ日常に近い生活を送らせることを考えれば、そこは社会と子どもをつなぐ場所であるともいえる。

また、入院児にとっての遊びは治療的にも大きな意味をもっている。病気の子どものにとっては、遊びが苦痛や不安、緊張を緩和し、身体的ストレスや精神的ストレスの軽減、および治療力の向上を図ると考えられている（病児の遊びと生活を考える会、1999）。遊びは不快な感情や欲求不満を解消し、気分転換をはかるとともに、不安や問題を表出し、子どもが日常的な側面を取り戻し、家族との生活と病院生活との極端な違いを少なくすることにも役立つ（Muller et al., 1998）。すなわち、遊びは子どもの成長・発達を促すだけでなく、遊ぶことによって子

もらしさを取り戻し、遊ぶ楽しみが闘病意欲につながり、苦しみや困難を乗り越えていく「生きる力」となっていくと考えられる。

一方、保育士にとっても、子どもの遊びの様子を見ることは、その子どもの発達状況や精神状態を知ることができ、子どもにとって最も適切な援助のあり方を考えることができる。

保育士はこれらの意義や効果を踏まえ、専門性を生かして、子どもの情緒の安定や発達を促すような環境を整え、季節感を味わわせたり感性を育むような遊びを提供するなどして情緒の発達を促し、子どもが社会性を身につけ、人間関係を学び、創造性や自立性を伸ばすよう援助することが求められる。

そこで本研究では、病棟内のプレイルームにおける子どもたちの遊びの傾向をみるとともに、子どもにとってプレイルームでの遊びにどのような意味があるのかを考え、環境づくりの手立てとしたい。

## 2. 方 法

### 1) 調査対象と調査時期

調査対象：A県内のB病院C病棟（5階）に入院している慢性期にある乳幼児期の子ども。

調査時期：2007年4月～2008年3月（月に2回）

### 2) 調査方法

データの収集方法は、病棟のプレイルームにおいて、子どもの遊びの様子について参加観察を行い、記録した。

観察項目は、子どもが選択する遊びの種類、遊び方、遊びを通して生じる子ども同士の関わり等とした。

### 3) 倫理的配慮

保護者に対して研究目的・方法、研究への参加・協力の自由意思について説明し、了解を得た。また、個人の特定ができないようプライバシーに配慮した。

## 3. 結果と考察

当病棟のベッド数は24床あり、完全看護の体制をとっている<sup>2)</sup>。主に循環器疾患の子どもが入院して

2) 危険防止や感染防止のため、面会には①両親のみ（両親以外の面会は事前連絡が必要）、②病室に入室できるのは二人まで、③体調不良の場合や感染症に罹っている場合は不可、④面会時間は10:00～20:00と制限がある。



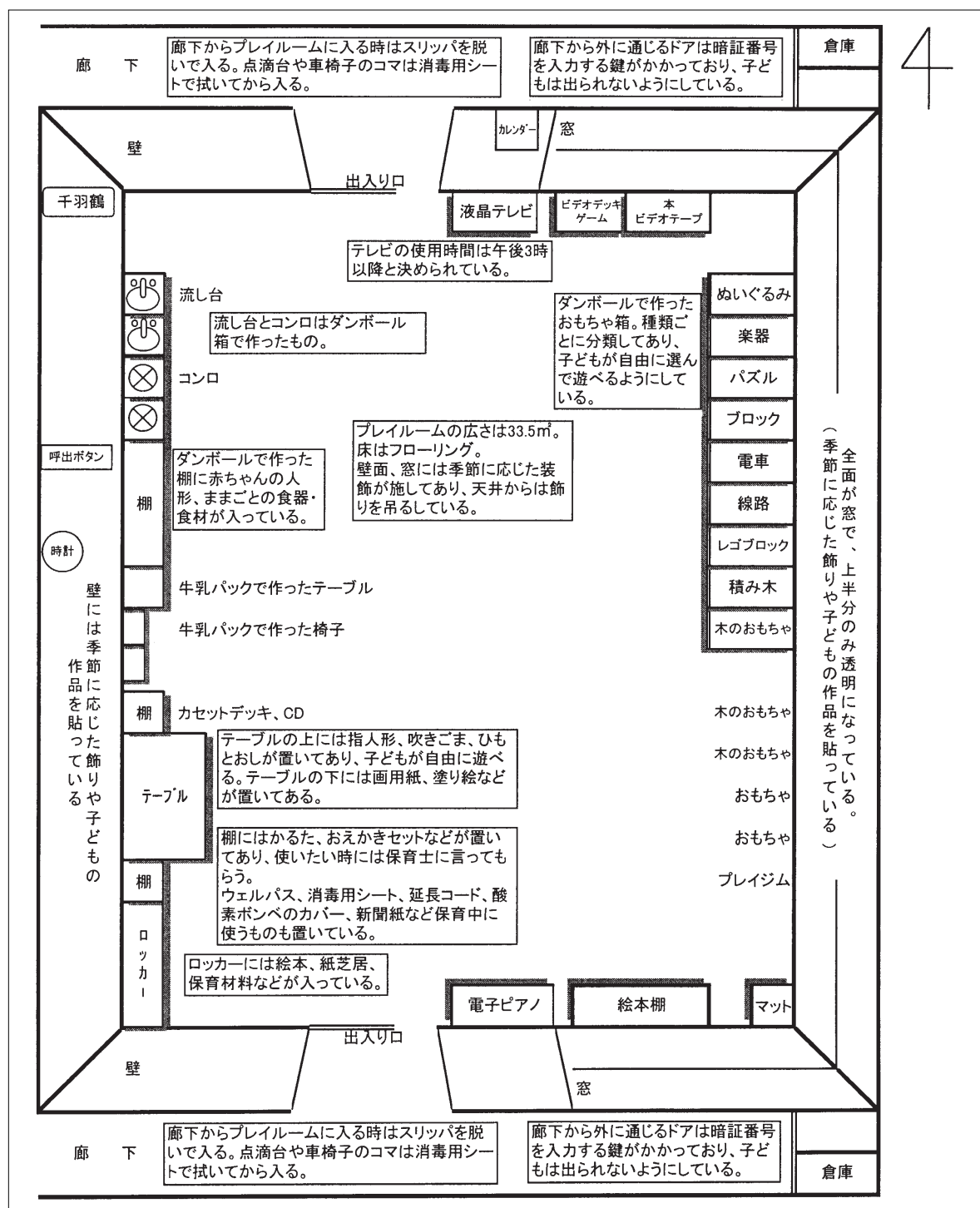


図1. B 病院 C 病棟のプレイルームの環境

おり、平均入院期間は15.5日である（平成19年度下半期現在<sup>3)</sup>）。

当病棟のプレイルームは約30m<sup>2</sup>の広さがあり、東側全面が外に面した明るい部屋である（図1）。そこでは常勤の保育士<sup>4)</sup>が子どもたちが自由な雰囲気

衛生面・安全面に配慮したおもちゃを整備している。子どもは状態によって点滴をしていたり酸素吸入中等であっても入室することができる。主に午前中、保育士が個々の発達に応じたおもちゃを選んで一緒に遊んだり、子ども自身が選んだ遊びをしたり、また保育士が集団を対象に保育を行うなどして

3) 心臓手術をするような「心臓血管外科」の場合の平均入院期間は27.7日である。

4) 当病院には5名の保育士がおり、各病棟に1名ずつ配属されている。

表 1. 子どもの遊びの種類の集計

年 (月) 齢 (人数)	遊びの種類 (延べ数)					
	感覚遊び	運動遊び	受容遊び	象徴遊び	構成遊び	その他
6 か月未満 (8)	6	0	0	0	0	0
6 か月～1 歳未満 (10)	17	1	1	0	0	0
1 歳 (26)	6	5	2	17	7	15
2 歳 (18)	2	1	2	7	4	9
3 歳 (13)	0	0	2	8	7	13
4 歳 (3)	0	0	1	1	3	5
5 歳 (6)	0	0	1	1	2	1
6 歳 (2)	0	0	0	1	3	1
計	31	7	9	35	26	44

表 2. おもちゃの分類

遊びの種類	おもちゃ
感覚遊び	プレイジム、鈴、ガラガラ、ぬいぐるみ (抱っこや頬ずりをする)、電子ピアノ (鍵盤をなでる) 等、 <u>触れたり音を鳴らす遊び</u>
運動遊び	カタカタ、ボール (転がして追いかける)、歩行器、手作りの椅子 (昇降を繰り返す) 等、 <u>運動を誘う遊び</u>
受容遊び	絵本、紙芝居 等、 <u>保育士や母親から読み聞かせてもらう遊び</u>
象徴遊び	ままごと、電話、指人形、紙人形、ミニカー、人形 等、 <u>みたて遊びやごっこ遊び</u>
構成遊び	プラレール、ジェンガ、小麦粉粘土、ブロック、パズル、積み木、紙工作 等、 <u>組み立てたり、形づくったり、崩したりする遊び</u>
その他	くまのプーさん いっしょにかぞえて、ドッキリジャンプドラえもん、NIC スロープ、アンパンマンのあいいうえおひょう、いたずら 1 歳やりたい放題、ドロップインザボックス、ぐらぐらゲーム、ノックアウトボール、もぐらたたきゲーム、アンパンマンのコースロープ、トレインコースロープ、トランプ、オセロ 等、 <u>ゲームや既製のおもちゃでの遊び</u>

過ごしている。

約 1 年間の調査期間で、延べ 86 名の子どもを観察した結果、プレイルームでの子どもたちの遊びの種類は表 1 のように分類できた。この遊びの種類については、プレイルームに整備されてあるおもちゃを元に、表 2 のように分類したものである。

表 1 の結果から、一般的に子どもが身体・精神機能の成長・発達に伴って自分自身の感覚機能や身体機能を使った遊びから想像の世界での遊び、物を作り出す遊びへと広がりを見せるように、病棟の子どもたちが選択し、遊ぶ様子からは、ほぼ年齢や発達段階に応じて遊びが展開されていたといえる。また保育士が個々の子どもに応じた関わりや遊びを提供することによって、子どもの意欲や好奇心が引き出され、遊びが広がる様子が観察できた。

さらに、観察時間中に来院されていた保護者から同意を得た 1 歳～6 歳の 11 名の子どもたちの詳細な観察記録をとり、遊びの傾向を見た。その子どもたちの遊びをまとめると、表 3 のように、ごっこ遊び

やゲーム、既製品のおもちゃを操作して変化することを楽しむなど、それぞれがしたいことを選択して遊んだり、保育士や母親が提供する遊びをする姿が見られた。

以下の事例は保育士や母親と遊ぶ様子を記録したものである。

#### 事例 1 (D 児 2 歳 女児)

2007 年 6 月 X 日 10:30～11:30

(プレイルームでの遊びに参加した児は 8 名)

D は病室のベッドにいて退屈した様子で、保育士の顔を見るなりプレイルームに行きたがって抱っこをせがんでくる。保育士はプレイルームに行ける時間になると迎えに来ることを伝え、ベッドにおいてあったおもちゃで少し一緒に遊んでからその場を離れる。後で迎えに行くと、D は満面の笑顔を見せ、保育士に向かって両手を広げて抱っこのポーズをとる。保育士と一緒にプレイルームに入ってくると、うれしそうな表情で何をして遊ぼうかと見直し、[ニューブロック] をおいている所に行く。保育士は D を座らせると、酸素ボンベにカバーをかけて D や他児の動きの妨げにならない所におく。他児も数名遊んでいるが、D は他児に関わりとはせず、保育

表 3. 観察した子どもの遊び

年齢	性別	装着器具	一緒に遊んだ人	主な遊び（使用したおもちゃ等）
1 歳	男	DIV <sup>5)</sup>	母親	ブラレール、電子ピアノ
1 歳	女	なし	保育士	NIC スロープ、アンパンマンのあいうえおひょう、ドッキリジャンプドラえもん、ミニカー、パズル、ぬいぐるみ
1 歳	女	なし	保育士	いたずら 1 歳やりたい放題、くまのプーさんいっしょにかぞえて、ままごと
2 歳 (事例 1)	女	O <sub>2</sub> 経鼻カニューレ <sup>6)</sup>	保育士	ブレイジム、ブラレール、カタカタ、ブロック、指人形、ままごと、シールはり
2 歳	男	O <sub>2</sub> 経鼻カニューレ	母親	くまのプーさんいっしょにかぞえて、NIC スロープ、ブラレール、パズル、ぬいぐるみ、電子ピアノ、ままごと、図鑑
2 歳	男	なし	保育士	トレインカースロープ、カースロープ、NIC スロープ、ノックアウトボール、ブレイジム
3 歳	女	O <sub>2</sub> 経鼻カニューレ	保育士	ままごと、人形遊び、ブロック
3 歳 (事例 2)	女	DIV	母親	アンパンマンのあいうえおひょう、ジェンガ、チェーンリング、トレインカースロープ、くまのプーさんいっしょにかぞえて、鉄琴、ブロック、絵本
4 歳	女	なし	保育士	NIC スロープ、ノックアウトボール、ブロック、製作、小麦粉粘土
4 歳	男	なし	保育士	おきあがりこぼし、電子ピアノ、ままごと、パズル、絵本
6 歳	女	なし	保育士	ジェンガ、電子ピアノ、製作

士と一緒に箱からブロックを出しながら 1 つずつつないでいく。保育士が「これつける?」と声をかけるたびに「うん」と言いながらつないでいき、何かの形を作るといよりも、1 つずつつないで長くなっていくことを楽しんでいる様子である。ブロックが長くなるたびに保育士が「〇〇みたいね」と声をかけると、「うん、〇〇」と答える。それをいくつか繰り返すと、次にままごとコーナーのほうに歩いていく。ままごとのおもちゃを見回していると、保育士が「わっか（チェーンリング）で遊ぼうか」と声をかけて「チェーンリング」をビンに入れ始めるが、あまり興味がない様子で、他におもしろそうなものはないか見回す。

(途中で検査と呼ばれる)

検査から帰ってくると、プレイルームにたくさんの子どものがいて、何をして遊ぶか選択をする余地がなく、あいていたままごとコーナーのほうに歩いていく。ままごとのおもちゃの中に「あかちゃんマン（アンパンマンのキャラクター）の指人形」を見つけ、指にはめて手を振る。保育士が「あかちゃんマンだー」と声をかけると、笑顔で指人形に向けて手を振る。次に D はテーブルの上にビンに入った指人形を見つけ、ふたをあけて 1 つずつとって保育士の指にはめていく。保育士の両手の全ての指にはめ、保育士が「いっぱいになったね」と言うと、D は 1 つずつとっていく。とった指人形を保育士が並べて立たせると、D は同じように並べて立たせる。全部の指人形を並べてしまうと、次は歩いて、「カタカタ」ととりに行き、片手で押しながらままごとコーナーのほうに戻ってくる。ままごとコーナーの水道の蛇口を回すが、水が出ないことがわかったと、また何をしようかと周囲を見ながら歩き回り、「ブレイジム」

を見つけて、ぶら下がっているおもちゃの音を鳴らして遊ぶ。

他児が「ブラレール」の電車で遊んでいるところに行き、一緒に電車を走らせるが、他児と関わろうとはしない。いろいろな電車を指差しながら、保育士に『これは?』『これは?』と次々に質問をし、保育士がそれぞれの名前を答え、そのやりとりを繰り返す。保育士と一緒に線路にトンネルをおいたり、駅をおいたりしながら、電車を走らせ、線路を走る電車の様子を目で追う。しばらく見た後、電車を 1 台だけもって床を走らせながら室内を移動していく。

保育士が「紙芝居がはじまるよ」と呼びかけると、保育士の前に座ってじっと見る。途中で母親が面会に来て、母親と一緒に見る。

紙芝居が終わり、保育士が「シールはりしようか」と紙とシールを D の前におくと、母親がシールを自分の指に貼り、D がそれをとって紙に貼っていく。母親が「きれいなー」などと声をかけるとうれしそうな表情で次々に貼っていく。全部貼り終えたところ、他児がアンパンマンの模様のシートを広げているのを見てシートのように近づいていく。母親が「入れてって（言ってみて）」と言うと、他児の側に行き、他児のもっているおしゃぶりを指差す。母親は他児と遊びたかったのではなくおしゃぶりがほしくて近づいていったことに気づき、抱っこして病室に帰る。

[        ]    おもちゃの商品名  
「        」    保育士、母親の言葉  
『        』    子どもの言葉

事例 1 は D 児（2 歳女児、経鼻カニューレ装着）

5) DIV: Drip infusion in (to) vein 点滴静脈注射の略。

6) 経鼻カニューレ: 患者が吸入する空気の一部を酸素ガスとして供給するシステム。最も簡便で一般的な酸素投与システムである。両方の鼻腔に短いチューブを挿入して酸素を送る。低流量では快適で、食事や会話を妨げることなく酸素を吸入することができる。

の観察記録である（〈 〉は子どもの気持ち）。

Dは病室にいるときからプレイルームに行きたがって保育士に抱っこをせがみ、〈早く遊びたい〉という意欲が感じられた。プレイルームに来たときの表情からも、〈プレイルームに来てうれしい〉、〈遊べることがうれしい〉という気持ちが現れており、気持ちが安定し、体調もよいことがうかがえた。

Dの遊びの様子を観察していると、ブロックを使った遊びでは、何かの形を作ることを目的とするのではなく、1つずつつないで長くなっていくことそのものを楽しみ、指人形を使った遊びでは、単純に指にはめていったり床に並べることを楽しんでいった。Dがしたことに対し、保育士が「〇〇みたいね」「〇〇できたね」などとことばをかけると同じ遊びを何度も繰り返したり、次の展開を見せるなどし、保育士のことばかけによってDのしていることが意味づけられ、さらに〈こうしてみよう〉と意欲が引き出されていたと考えられる。

Dは一つの遊びにじっくりと取り組むというより、興味の向くまま遊びが次々と移っていたが、その状況に合わせて保育士が関わることで、保育士とのやりとりを楽しみ、Dなりに満足すると（集中力が途切れると）、一人でまた違う遊びをするということを繰り返していた。

他児が電車を走らせて遊んでいるところに行き、電車に関心を示して保育士に次々に電車の名前を聞いていた場面からは、2歳ごろから見られる命名期（ナニナニ期）にあることがうかがえる。しかし、同じ言葉を繰り返すのみで、保育士の応答に対して会話が続くことはなく、「これは？」と聞くことにに対して保育士が答え、Dなりに納得しているのか、ことばのやりとりそのものを楽しんでいるかのようであった。

これらのDの様子から、Dは「大人に遊んでもらう段階」ではあるが、周囲のものに対する好奇心が旺盛で、他児がしている遊びに関心を示し、同じ遊びを平行して遊ぶようになっており、ほぼ年齢相応の遊びが展開され、発達レベルも年齢相応であることが推察される。

## 事例2（E児 3歳 女児）

2007年10月X日 10:30～11:30

（プレイルームでの遊びに参加した児は7名）

Eは点滴中であるが、母親に抱っこされてプレイ

ルームに来る。保育士は点滴台のコマを消毒用シートで拭き、マットを敷いて、その上にEを座らせる（座位は可能）。

母親が側にあった鉄琴（パチで音を鳴らすのではなく、鍵盤の下についているプレートを押さえると音が鳴る仕組みになっている）をEの前において音を鳴らすと、Eも手を出して同じように音を鳴らす。Eが音を鳴らす度に母親が手をたたいて「鳴ったね」「できたね」などと声をかけると、何度も繰り返し音を鳴らす。その横で他児が「アンパンマンのあいうえおひょう」で遊んでいて、ボタンを押してアンパンマンのテーマ曲をかけると、そちらの方をじっと見る。Eの様子を見て、母親が曲に合わせて手拍子をとると、Eも同じように手をたたく。

母親が鉄琴と「ジェンガ」を見せ、「どっちがいい？」と聞くと、鉄琴のほうは手を振り、「ジェンガ」のほうに手をやる。母親はEの前に「ジェンガ」のみをおき、適当な数を箱から出して重ね始める。3段、4段と積んでいくと、Eが手を出して崩す。何度かそのやりとりを繰り返すと、母親が「もう少し大きいのにしようか」と積み木を出して1つずつ重ねていく。Eは先ほどと同じように手を出して崩す。数回繰り返した後、母親が箱に片付け始めると、Eも同じように1つずつ箱に入れる。その度に母親が「ありがとう」と声をかけて抱きしめ、頬にキスをする。

母親が小さいバケツに入った「チェーンリング」をつないだものをバケツから出し、またバケツに入れると、Eがバケツごとひっくり返す。母親が周囲に散らばった「チェーンリング」を1つずつ手に取ってEの足元においていく。その度にEはバケツに入れていく。1つ入れる度に、母親が「ありがとう」と声をかける。

母親と一緒に側に座っていたF（8か月）が「トレインカースロープ」で遊び始めると、Eはその様子をじっと見る。母親同士が声をかけ合い、「チェーンリング」で一緒に遊び始める。Eの母親が「チェーンリング」を色分けしておくのとEが黄緑色の「チェーンリング」を選んで取る。「うちの子、黄緑色が好きで、黄緑色ばかりなんですよ」とEの母親が話すと、しばらく母親同士がお互いの子どものことを話す。

Fは看護師に呼ばれて母親とプレイルームから出る。再度、Eの母親が「チェーンリング」を色分けしてEの周囲におくと、Eは手を伸ばして取ろうとする。いくつか手にとってじっと見ては落とすことを繰り返す。母親が「トレインカースロープ」に「チェーンリング」を並べてゆらすと、Eは、ゆれる様子、ゆれてカタカタと音が鳴る様子をじっと見る。

母親がブロックを組み合わせて「これ、なんだろう？」と見せると、手にとってじっと見ては落とす。

途中で母親が退室し、保育士と交代する。保育士が「くまのプーさん いっしょにかぞえて」をEの前におき、上から玉を入れると、同じように玉を入れる。

母親が戻ってきて保育士と代わり、母親が玉をEのほうに転がすと、Eも母親のほうに転がし返し、何度かお互いに玉を転がし合う。

母親が「アンパンマンのあいうえおひょう」のボタンを押すと、同じようにボタンを押す。アンパンマンのテーマ曲がかかると、曲に合わせて手をたたく。それを見て母親がEを抱きしめる。

母親が「絵本みようか」と「いないいないばあ」の絵本を読み聞かせると、じっと見る。その横で他児が「アンパンマンのあいうえおひょう」を触ってア

ンパンマンのテーマ曲がかかると、それに気がついて曲に合わせて手をふる。

事例2はE児（3歳女児、DIV装着）の観察記録である。

Eは過去にも入院経験があり、病院の環境に慣れている様子で、母親は保育士ともよくコミュニケーションをとっており、Eも病院という環境だけでなく、保育士にも安心感をもって関わっているように見受けられた。

Eの遊びの様子を観察していると、Eはことばの発達にやや遅れが見られるものの、母親が2つのおもちゃを提示してEに選ばせると、Eは興味の無いものに対しては手を振って意思を示したり、母親がして見せることをじっと見て同じようにマネをするなど、母親のことばや物事の理解はよくできていると思われた。

母親が積み上げた積み木を崩したり、バケツに入れた「チェーンリング」をひっくり返すなど、まだ物をうまく操作できる段階には至っておらず、興味をもって触れることがこわすことにつながっていたり、崩すことそのものを楽しんでいるという段階のようであった。

母親はEが興味をもちそうな遊びをして見せ、Eはそれをじっと見てマネをすることを繰り返していたが、Eが同じようにする度に、母親が「できたね」と手をたたいて声をかけることで何度も繰り返し遊んでおり、母親のことばによってさらにEの意欲が引き出されていたと思われる。また、片付けなどできたことに対して母親が認めのことばをかけながら抱きしめたりキスをすることで、自分のした行動が母親に認められる行動、よい行動であるという認識を持っていつているようであった。

事例1・2のように、子どもたちが遊んでいる様子からは、子どもたちは1つの遊びに集中して持続して遊ぶより、次々におもちゃを替えて遊ぶ傾向にあった。これは探索行動が盛んな年齢や発達状況にあったり、プレイルームにあるおもちゃや他児の遊びを見て次々に興味が移ったり、あるいは体調によって毎日来ることができないために継続して遊びを深めていくことが難しいためではないかと推察された。

子どもが一緒に遊ぶ相手は主に保育士か母親で、

他児と関わる姿はほとんど見られなかった。これは年齢が低い子どもについては、母親や母親に代わる保育士といることで安定して遊ぶことができ、また発達的には一人遊びや大人と遊ぶ域を脱していないこと、一人遊びの域を脱している年齢・発達の子でもあっても、状態によって日々プレイルームで出会うメンバーが変わるためであったりなど、子ども同士の関わりが発展しにくい状況にあるためではないかと考えられた。

#### 4. まとめ

子どもたちの遊びの様子から、子どもたちは個々の発達状況に応じておもちゃを選択して遊んだり、また保育士がおもちゃを提供するなどして、遊びが展開されていることがわかった。しかし、利用する子どもの年齢、病状や可動範囲も様々で、メンバーも日々変わる中での子ども同士の遊びは発展しにくい状況にあることが示唆された。

事例に示した子どもたちのように、観察した子どもたちの中には生活年齢に比べてややことばの発達に遅れが見られた子どもがいた。入院という状況におかれることによって、環境からの刺激が乏しくなり、乳幼児はとくにことばの発達が遅れることが指摘されている（馬場，1996）が、保育士は、子どもの発達状況や心身の状況を把握し、子どもの遊びたいという意欲を引き出すおもちゃや空間などの環境を整え、子どもが周囲のものに対して好奇心を示したときには、子どもの興味・関心の所在をとらえて、その状況に応じたことばかけを心がけることが必要であると考えられる。特に、おもちゃについては、子どもが遊びたいと思う意欲を引き出したり、子ども同士が関わるきっかけをつくる上で大切な役目を果たす。おもちゃで何度も繰り返して遊ぶことで、おもちゃそのものがもつ特性を知ったり、何度も試そうとする意欲がわき、また、おもちゃを媒介として保育士や母親とやりとりを楽しんだり、子ども同士の関わりができる。そのため、保育士は年齢や発達を考慮した安全で創造性を引き出すようなおもちゃを整備することが大切である。

入院児の場合、様々な制約があり、環境からの刺激も不足しがちで、退行現象や社会生活への適応の遅れが見られたり、受動的になりやすくなるが、子どもたちはプレイルームで遊ぶことを入院生活の中で最も楽しみにしており、遊びたいという欲求が発

達を促したり闘病意欲にもつながっていると思われる。その意味で、プレイルームでの遊びは子どもの発達を促すだけでなく不安や欲求不満を解消し、日常的な側面を取り戻す機会となっていると考えられる。

今後は今回の調査結果をもとに、個々の発達や状況に応じたプレイルームの環境づくりや、子ども同士の関わりをもたせるための工夫など、子どもたちの遊び環境の充実を図っていきたいと考えている。

## 付記

本論文は、日本保育学会第62回大会にて発表を行ったものに加筆・修正したものである。

## 文 献

- 秋葉英則 1999 小児期における遊びの意義 小児看護 22(4) 426-429
- 安藤昌子、広瀬いづみ、鎌田真紀、八島栄子 1999 長期入院児の遊びへの取り組み 小児看護 22(4) 411-418
- 馬場一雄(編) 1996 小児看護学[1] 医学書院
- 病児の遊びと生活を考える会(編) 1999入院児のための遊びとおもちゃ 中央法規出版
- 廣末ゆか 1993 なぜ、入院中の子どもに遊びが必要なのか 小児看護 16(9) 1061-1064
- 廣末ゆか 1999 入院中の遊びの必要性 小児看護 22(4) 430-433
- 帆足英一(監修) 2005 必携・新病児保育マニュアル 全国病児保育協議会
- 星 直子、江黒美沙子 1998 こどもの入院病棟での四季の行事と遊び 文光堂
- 梶谷喬、寺田喜平 2007 医療保育—ぜひ知っておきたい小児科知識 診断と治療社
- 鴨下重彦(監修) 2002 イラスト小児対症ケア—症状看護と生活援助技術の徹底図解・子どもにかかわるすべての人に— 文光堂
- 金森三枝 2002 入院児の遊びにみる子どもの行動—心的状態の表出と玩具— 東洋英和女学院大学人文・社会科学論集 20 67-84
- 兼松百合子、牛久陽子、武市雅代、濱中喜代、金丸好子、田村ユキ、青木美智子 1982 入院児の遊びについて「プレイルームにおける遊びの時間」の発達過程 小児看護 5(13) 1766-1775

- 小林潤一郎、小林繁一、山本和子、高田早苗、山本孝子、北條博厚 1997 当院における病棟保母の役割について 小児の精神と神経 37(1) 55-61
- 小林芳郎 1993 遊びをとおして知る子どもの心 小児看護 16(9) 1095-1099
- 厚生労働省 2009 保育所保育指針 フレーベル館
- 牧洋子、井上恵美子、阿部智美 1999 医療者の遊びへのかかわり 小児看護 22(4) 434-439
- 文部科学省 2009 幼稚園教育要領 フレーベル館
- Muller, D. J., Harris, P. J. & Wattley, L. 梶山祥子、鈴木敦子(訳) 1998 病める子どものこころと看護 医学書院 (Muller, D. J., Harris, P. J. & Wattley, L. *Nursing Children. Psychology, Research & Practice*)
- 中村崇江 1997 小児病棟における保母の役割 小児の精神と神経 37(1) 25-28
- 西元勝子、上野美代子、福島光子 2002 入院児の遊びと看護 医学書院
- 及川郁子 2004 病気や入院による遊びへの影響とケアの考え方 小児看護 27(3) 303-307
- 岡堂哲雄、浅川明子(編) 1987 病児の心理と看護 中央法規出版
- 小野敏子、北島靖子、矢澤美恵子 1996 小児病棟における「遊び」に関する実態調査—設備・スタッフ面から— 順天堂医療短期大学紀要 7巻 115-122
- 坂上和子、池田裕恵、金森三枝 1998 病院における乳幼児の生活と遊び—入院児にとっての遊びの重要性とその援助の在り方に関する一考察— 日本保育学会第51回大会発表論文集 928-929
- 莊司雅子 1985 幼児教育学 柳原書店
- 菅佐和子 2000 病気の子どもの心理と行動(岡堂哲雄(編)現代のエスプリ別冊 患者の心理) 至文堂 143-1525
- 鈴木千衣 1993 入院中の子どもの遊びに影響を与える要因 小児看護 16(9) 1073-1076
- 高橋たまき 1993 子どもの発達段階と遊びの特徴 小児看護 16(9) 1089-1094
- 谷川弘治、駒松仁子、松浦和代、夏路瑞穂(編) 2004 病気の子どもの心理社会的支援入門 ナカニシヤ出版
- 碓氷ゆかり 2005 長期入院児の QOL 向上に関する一考察—クリスマス会の人形劇を通して— 日本保育学会第58回大会発表論文集 126-127
- 碓氷ゆかり、奥田早苗 2009 小児病棟のプレイルームにおける子どもたちの遊びに関する研究 日本保育学会第62回大会発表論文集 475
- 渡邊博子 1997 長期入院の子ども(連載講座 子どもの心の危機) 小児看護 20(7) 933-940
- 山本昌邦 1988 病気の子どもの理解と援助 慶應通信